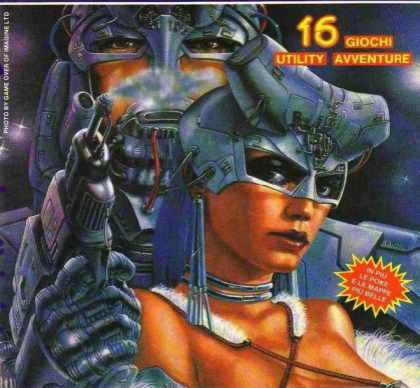


LOAD'N'RUN

RIVISTA DI PROGRAMMI SU CASSETTA PER IL TUO SPECTRUM

PHOTO BY GAME COVER OF IMAGINE LTD



16 GIOCHI
UTILITY AVVENTURE

IN PIU'
LE POKE
E LE MAPPE
PIU' BELLE

- | | | | |
|----------------------|-------------------|--------------------------|---------------|
| ■ MONDIALI DI BASKET | ■ BOLLE DI SAPONE | ■ EXCALIBUR | ■ SPACELORD |
| ■ FANTASMI | ■ LA MOLLA | ■ ULTIMA CHANCE | ■ BETA BASE |
| ■ IL FUSTO | ■ ORSETTO | ■ TEMPI MODERNI | ■ TOTOCALCIO |
| ■ PALFIRE | ■ IL CASTELLO | ■ LA FORESTA DIMENTICATA | ■ SPEED BASIC |

NOVITÀ: ARRIVA LO SPECTRUM +3



N. 43 - NOVEMBRE 1987

Direttore
Mario Magrone

Redattore Capo
Sira Rocchi

Direzione Tecnica
Nadia Marini

Stampa
Garzanti Editore S.p.A.
Cernusco S/N (MI)

Distribuzione
SO.DI.P. Angelo Patuzzi spa

Amministrazione, Redazione, Pubblicità: Arcadia s.r.l., C.so Vittorio Emanuele 15, 20122 Milano. Una copia lire 9.000, arretrato lire 10.000. Fotocomposizione: Composit. Selezione colori e fotolito: Eurofotolit. Stampa: Garzanti Editore S.p.A. Milano. Distribuzione: SO.DI.P. Angelo Patuzzi spa, Via Zuretti 25, Milano. Load 'N' Run è un periodico mensile registrato presso il Tribunale di Milano al numero 580 in data 24 dic. 83. Resp. Mario Magrone. Spedizione in abbonamento postale Gr. III/70. Pubblicità inferiore al 70%. Tutti i diritti sono riservati per tutti i paesi. Manoscritti, disegni, fotografie e programmi inviati non si restituiscono anche se non pubblicati. Rights reserved everywhere

LOAD 'N' RUN

RIVISTA SU CASSETTA DI PROGRAMMI PER COMPUTER

SOMMARIO

■ MONDIALI
DI BASKET

■ FANTASMI

■ IL FUSTO

■ PALFIRE

■ BOLLE
DI SAPONE

■ LA MOLLA

■ ORSETTO

■ IL CASTELLO

■ EXCALIBUR

■ ULTIMA CHANCE

■ TEMPI MODERNI

■ LA FORESTA
DIMENTICATA

■ SPACELORD

■ BETA BASE

■ TOTOCALCIO

■ SPEED BASIC

Per caricare i programmi riavvolgete il nastro e date LOAD" ", per uscire dai giochi togliete l'alimentazione e digitate nuovamente LOAD" ". Le cassette utilizzate per registrare i programmi sono tutte di ottima qualità; assicuriamo comunque (rivolgetevi direttamente alla redazione *esclusivamente scrivendo*) la sostituzione di eventuali cassette difettose. Lo ZX Spectrum è un computer prodotto dalla Sinclair Research Ltd. (UK). È distribuito in Italia dalla GBC Italiana SpA.

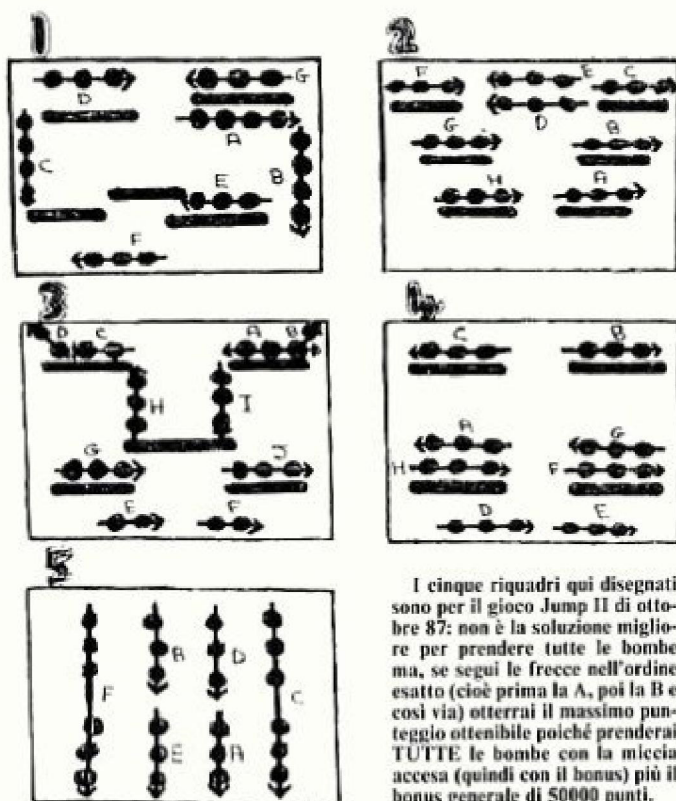
HINTS & TIPS

Consigli, strategie, trucchi e mappe per superare tutti gli ostacoli dei tuoi giochi preferiti. A cura di E. Di Zenobio.

ECCO LA SOLUZIONE DI THUNDERLAND II (ottobre 87)

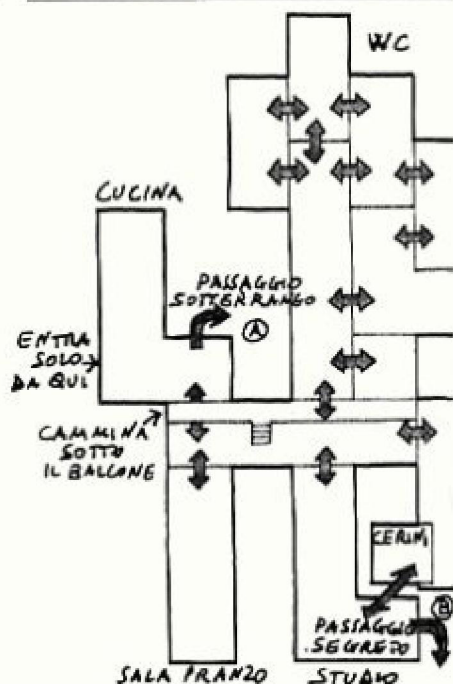
Scalo l'inferriata, e, e, prendo le pinze, o, o, s, e, apro le tende, esamino la libreria, e, e, n, n, esamino il baule, apro il baule con le pinze, prendo la spada, s, s, s, s, uccido le guardie con la spada, esamino le guardie, prendo le chiavi, s, o, o, s, apro la porta con le chiavi, s, prendo il crocifisso, o, aspetto, o, o, n, prendo il tesoro.

PER GIOCARE A JUMP II

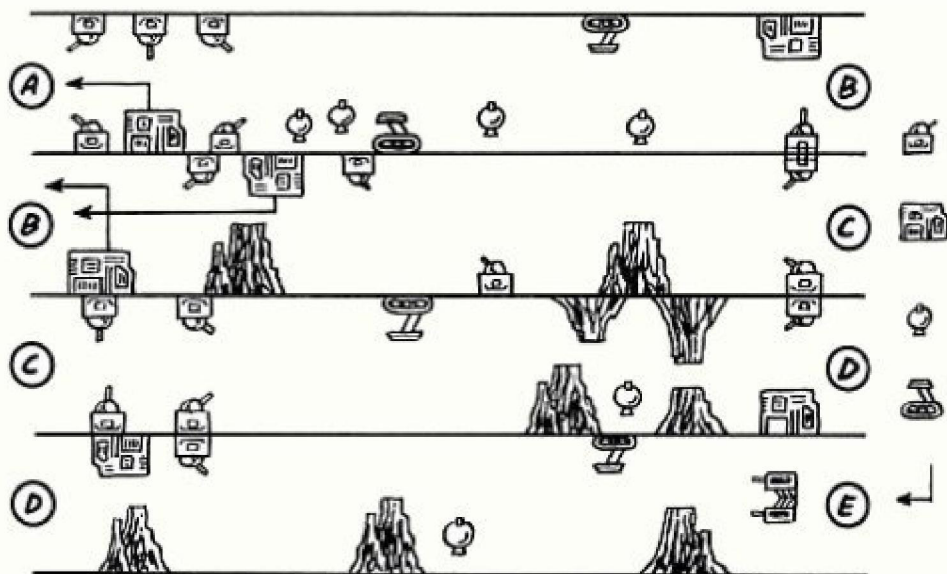


MAPPA DI CAMALEONTE (settembre 87)

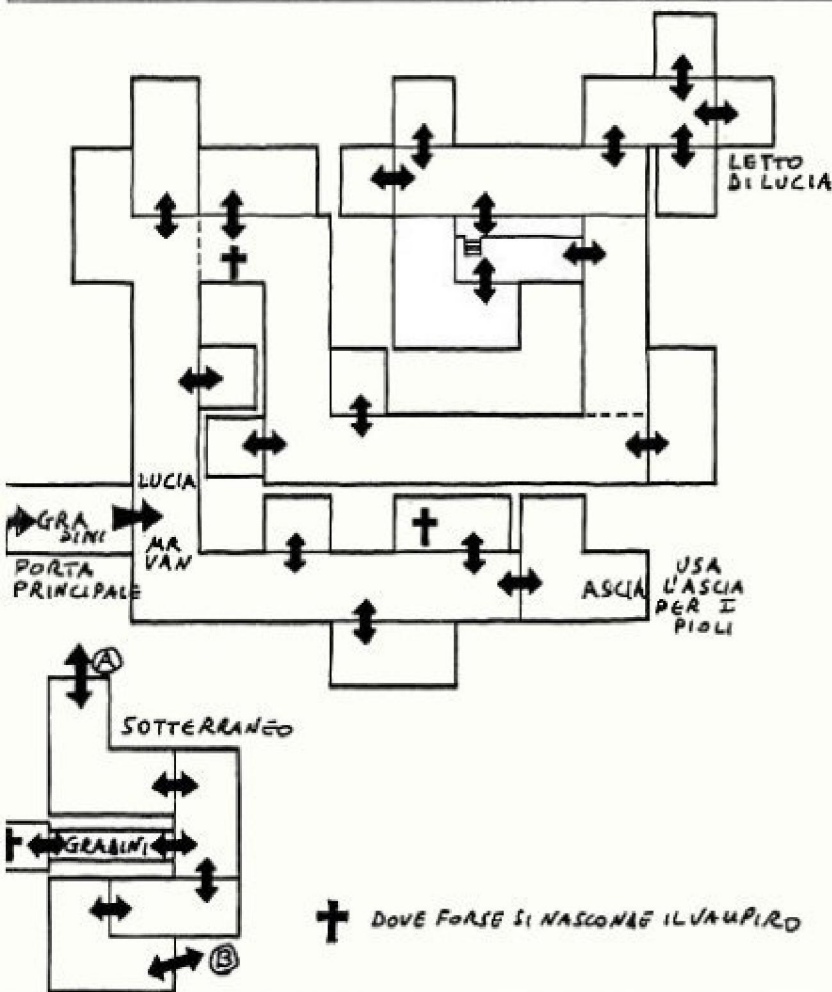
Ecco la mappa de Il Camaleonte (sett. 87): ricordati che devi colpire i cannoni 4 volte, mentre le basi vanno bombardate ben 14 volte! Gli alieni ed i carri li fai fuori con un colpo solo. Devi considerare i 4 livelli (A,B,C,D) uno a fianco all'altro, nel senso che uscendo dal primo (A) ti ritrovi all'inizio del secondo (B) e così via.



Lo schema dello straordinario «Vampiro» per una vantaggiosa caccia ai pipistrelli. Ricordati di trascrivere le pokes che ti diamo per facilitarti il gioco.



Ecco i quattro livelli de «Il camaleonte» con il quale ti sei cimentato in settembre. Ovviamente seguirai da sinistra verso destra con la successione A, B, C, D.



MAPPA DI VAMPIRO

(Maggio 87)

Per entrare nei sotterranei devi collezionare, cioè prendere, una lanterna e i fiammiferi che potrai trovare sul tavolo nella stanza vicino la libreria. Sposta la scala mobile al centro della stanza, quindi sali. Per vedere la parte II devi trovare la chiave e usarla per aprire la porta principale (nella mappa è quella che sta esattamente tra le due parti). Usa i due uomini per uccidere i vampiri costruendo pioli di legno e usando l'ascia contro oggetti di questo stesso materiale, ad esempio le sedie. Usa Lucia per adescare il Vampiro e trascinarlo nella stanza da letto di lei. Buona caccia ai... pipistrelli! Ecco alcune pokes che ti faciliteranno il compito:
 POKE 32499, 0 per le vite infinite
 POKE 33988, 0 per non avere sprites e oggetti
 POKE 39791, 201 per non avere oggetti in movimento.

SPECTRUM + 3



CHI HA DETTO CHE LO SPECTRUM È FINITO? GIÀ IN VENDITA IN INGHILTERRA PROSSIMAMENTE IN ITALIA, ECCO IL PLUS 3. TUTTO IL SOFTWARE 48K ESISTENTE È COMPATIBILE!

Ecce il degno successore del famosissimo Spectrum! Ne avevamo dato notizia molto tempo fa e oramai anche noi non sapevamo più che fine avesse fatto, quando eccolo già in distribuzione in Inghilterra. Vediamo un po' da vicino questo Spectrum Plus 3 tanto atteso: esteriormente si presenta come il Plus 2, ma la prima cosa che salta subito all'occhio è la presenza del floppy disk da 3 pollici (e NON da 3.5) sulla destra, al posto del registratore. D'obbligo le prime critiche circa la scelta di questo formato dato che il suo concorrente, il 3.5, è di gran lunga più diffuso. Diciamo però che il problema non è così grave visto che, dietro al disk driver, è presente il connettore per attaccare il secondo floppy e qui è possibile usare qualsiasi tipo di drive, dall'immortale 5.25 al 3.5. Ma andiamo con ordine...

La ROM è di 64K e contiene il DOS per gestire i drives; il nuovo basic; ovviamente il sistema operativo del buon vecchio Spectrum 48K ed anche il software per la gestione della porta parallela, che permette un copy grafico su stampanti Epson like. La RAM disponibile è di 128K bytes e, come al solito, soltanto in modo 128 è possibile servirsene. Naturalmente TUTTO il software esi-

stente per il 48K è compatibile con la nuova macchina.

La novità fondamentale risiede nella gestione dei vari «devices»; il Plus 3 ne riconosce 4 che sono: registratore; disco1 (quello da 3 pollici); disco2 (opzionale tramite il connettore); ramdisk.

I NOMI E I COMANDI

I nomi per riconoscerli sono rispettivamente T (tape), A (drive1), B (drive2), M (ramdisk). Tu puoi caricare un programma da qualsiasi device semplicemente specificando, prima del nome del file, il tipo; se per esempio vuoi caricare dal registratore il programma di nome SPECCY, devi dare il comando: LOAD "T:SPECCY"

Se volevi usare il drive1 basta-va digitare LOAD "A:SPECCY" e così via. Stai certamente pensando che è noioso specificare ogni volta il tipo di device, ma c'è una soluzione; se dai un comando del tipo LOAD "A:" il Plus 3 capirà che tutti i successivi caricamenti li dovrà fare da disco; così anche per il save. Il disco da 3 pollici può formattare 178 K per lato, che non sono tantissimi,

però è molto meglio di prima! È disponibile il comando COPY per copiare files tra i vari dischi e per portare direttamente programmi basic dal nastro al disco, così come il MOVE per cambiare nome ed il FORMAT per formattare un dischetto nuovo (o usato). Il comando CAT dà l'elenco dei files presenti sul disco, come per i microdrive, ma esiste una forma estesa che ti stampa tutte le informazioni riguardanti il tipo di programma, la lunghezza etc., ed è CAT EXP. Tutti i nuovi comandi sono combinazioni di quelli già presenti sulla tastiera, e a volte sono abbinamenti anche strani! L'interfaccia! NON è compatibile con il nuovo Spectrum, ma questo non sembra un gran danno, viste le nuove possibilità della macchina. Una volta usato il Plus 3 con il drive, anche se non è velocissimo, è impossibile tornare al registratore o ai microdrive. Il dos ha un'unica pecca, quella di non poter essere completamente gestito da basic. Difatti da questo ambiente non puoi aprire files o scrivere direttamente sul disco, anche se tutte le routine sono presenti in rom e sono accessibili da linguaggio macchina. Figuriamoci i tools che usciranno...! Già si vocifera di basic avanzati e cose del gene-

Ecco un floppy da 3 pollici si noti, e non da 3,5, molto più diffuso... Si può però attaccare allo Spectrum un secondo floppy e quindi il problema scompare. La ROM è di 64K e contiene già il DOS per gestire i drives.



re, per non parlare della potentissima ram-disk, il cui uso rende il nuovo Spectrum molto più potente dei precedenti.

Quando il Plus 3 viene resettato la prima cosa che fa, dopo il reset ovviamente, è quella di andare a vedere se sul dischetto esiste un programma chiamato «*» e, se c'è lo lancia, dato che non può essere creato da Basic (solo le software house possono crearlo, così almeno dicono...!). Altrimenti cerca il file chiamato DISK e, se non è presente neanche questo, va a caricare il programma da nastro.

PRESE IN QUANTITÀ

Sul retro ci sono molte prese; il solito connettore di espansione, quello per il secondo disco, l'uscita RGB per il monitor, la normale uscita modulata, la presa per il registratore, il connettore per la stampante parallela, la MIDI/RS232, la presa AUX; sul lato ci sono due prese per il joystick ed il pulsante di reset.

Il manuale è eccellente e spiega molto semplicemente tutte le risorse del nuovo Spectrum, con mappe di memoria, variabili di

sistema e così via. È presente anche la parte che illustra il basic del vecchio 48K, denominata «Lezione di storia per i più curiosi...»!

LA CILIEGIA SULLA TORTA

Infine, ma non perché non sia importante anzi, semmai la classica ciliegina sulla torta, c'è la possibilità di usare software scritto per il CP/M. Dal punto di vista hardware, infatti, la macchina è già stata predisposta, avendo la possibilità di lasciare disponibile tutto il primo banco di 64K ram come il CP/M vuole; per il software, la Locomotive (che ha scritto il DOS) ha reso noto che già in Agosto sarebbe stata disponibile una prima versione... Se tutto funzionerà a dovere, questo nuovo Spectrum ha tutte le carte in regola per bissare il successo del suo predecessore, tanto più che nella confezione originale viene regalato un dischetto con sei giochi, scelti tra i più belli della OCEAN. Noi siamo già in trepida attesa...





BOLLE DI SAPONE

(48K)

Dopo un centinaio di anni circa, hai scoperto che il fedele assistente del grande mago Kindor, Drava, ha imprigionato il suo signore in una sfera di energia che si muove lentamente grazie alla sua forza vitale, condannandolo a vivere per l'eternità dentro un labirinto, approfittando di un momento di debolezza del mago stesso.

Prima che Kindor perda completamente il suo potere, ha la possibilità (ma dipenderà da te!) di muoversi e di sparare globi di energia che distruggono ogni forma di vita che incontrerà lungo il suo cammino verso la libertà.

Potrai quindi scappare dalla prigione nella quale ti ha relegato l'assistente, portando con te le informazioni necessarie per distruggere il suo potere. Ma il potere residuo di Kindor non è infinito, e la possibilità di movimento tende a diminuire lentamente, perciò hai a disposizione un periodo di tempo molto breve per portare a termine

la tua missione. Esiste una magica pozione, creata apposta da Kindor e nascosta nella città di Krino, che può fermare i tuoi nemici e diminuire il potere di Drava, aumentando in corrispondenza il tuo. Questa pozione è nascosta sotto le botole che troverai un po' ovunque: una sola, però, è quella giusta, le altre potrebbero eliminarti, ma anche portarti ai piani inferiori del labirinto. Quando avrai trovato la pozione diventerai molto più vulnerabile, quindi fai molta attenzione. Dopo aver distrutto tutte le bolle che incontrerai, sarai libero e potrai annientare Drava.

I tasti per giocare sono:

Z,C,B,M = rotazione antioraria (sinistra)

X,V,N, SYMBOL SHIFT = rotazione oraria (destra)

A,S,D,F = avanti

Q,E,T,U = saltare

W,R,Y,I,P = fuoco

BREAK = PAUSA

Sui lati dello schermo, in basso,



noterai due orologi un po' particolari: non misurano il tempo, bensì mostrano la direzione che stai prendendo. Difatti, se vuoi andare verso destra, porta la lancetta ad ore 3 e vai avanti. Devi prima scegliere la direzione e poi muoverti; inizialmente troverai la cosa un po' difficile, ma dopo pochi minuti di gioco ci prenderai la mano. La grafica è eccezionale, ma ciò non toglie che morire sia troppo facile! Spara in continuazione, soprattutto saltando, così farai fuori gli scorpioni volanti. Stai attento a tutto ciò che si muove, ed evita le torrette che ti spareranno in continuazione perché non le puoi distruggere. Prova tutte le botole che trovi, anche se qualche volta morirai: è l'unica maniera per trovare la pozione magica indispensabile per finire il gioco. Una mappa per le botole sarebbe necessaria, chissà che qualcuno la faccia (noi aspettiamo...).



PALFIRE

(48K)

Palfire è il nome della tua astronave, o meglio del tuo astrocaccia. Ti trovi sul pianeta Caroc e sei sotto l'estenuante attacco degli abitanti di questo pianeta che ti considerano loro nemico perciò cercano di abbatterti in tutte le maniere. Sei capitato qui quasi per caso, atterrando con la nave ammiraglia, per cercare di

capire se il pianeta era abitato o meno, ma non hai fatto neanche in tempo a mandare i soliti segnali universali di pace, che ti hanno attaccato subito. Purtroppo per te, non puoi lasciare il pianeta a bordo del Palfire, perché non resisterebbe a lungo, visto che devi superare il nucleo magnetico che circonda Caroc. Sei dunque costretto



a tornare alla nave ammiraglia che dista molti e molti quadri da quello iniziale...!

Questo gioco appartiene alla categoria di quelli dove rimanere vivi per più di 10 secondi è già un record! Lo scenario è il caratteristico scrolling verticale, più o meno come il fantastico Laserforce (ti ricordi?), e cambia di quadro in

quadro. Il tuo Palfire inizialmente è armato soltanto con piccoli laser, piccoli perché hanno un raggio d'azione limitato e sei quindi costretto ad avvicinarti moltissimo agli alieni per farli fuori. Questi ultimi, inizialmente, somigliano a dei dischetti volanti, si muovono in tutte le direzioni, sparano in tutte le direzioni e, almeno in principio, arrivano solo dall'alto. Potresti pensare che non sia necessario farli fuori perché si possono anche evitare con manovre acrobatiche del tuo Palfire, ed in teoria è vero; solo che, quando ti hanno superato, e tu non ci pensi più perché ne hai altri di fronte da eliminare, ti sparano dal basso e ti fanno secco! Il nostro consiglio è quindi quello di far fuori tutti quelli che vedi. Sulla sinistra dello schermo c'è una serie di opzioni: sono i vari tipi di armamento e di difesa che il tuo Palfire può acquisire con una determinata procedura, molto semplice. Quando fai fuori un alieno, vedrai comparire una stella nera, ma non sempre, solo a volte. Passaci sopra: in questo modo una freccia indicherà quale dei vari armamenti ti è possibile caricare. Ogni stella farà avanzare la freccia di un posto e quando vorrai servirti di quella particolare opzione, basterà che tu prema SPAZIO. Ovviamente, dopo la selezione la freccetta ricomincia dalla prima, perciò se vuoi l'ultima dovrà prendere ben 8 stelle! Anche qui, subito un consiglio: fai tua immediatamente la prima opzione, la velocità, perché è indispensabile. Ma eccoti una spiegazione dettagliata:

Velox = aumenta la velocità del Palfire di 5 volte

Colpi = ripristina il laser originale

Lato = ti permette di sparare anche dai fianchi del Palfire

Ali = aggiunge delle potenti ali alla tua astronave e aumenta la gittata del laser

Bomb = ti permette di lanciare delle bombe davanti al Palfire

Laser = produce un raggio mortale invisibile perfettamente di fronte al tuo Palfire

Miss = arma il Palfire con potentissimi missili multidirezionali, capaci di colpire TUTTI gli obiettivi

Scudo = ti permette una temporanea invulnerabilità che dipende dal numero di colpi subiti.

I tasti sono ridefinibili ma puoi usare anche il joystick Kempston o Sinclair, mentre il tasto 1 è per la pausa, il 2 per reiniziare.

È un gioco favoloso, ma anche molto lungo e, prima di finirlo, dovrai colpirne di alieni! Perciò, se qualcuno riesce ad arrivare fino in fondo, il suo nome sarà gridato ai quattro venti! Ultimi consigli: cer-

ca di capire subito quali alieni lasciano una stella e quali no, e colpisce sempre; aumenta sempre la tua velocità e metti sempre le «ali» alla tua astronave, ma ricordati che così aumenti anche il bersaglio per i tuoi nemici; usa lo scudo, perché in alcuni passaggi è impossibile farne a meno...

Quando raggiungerai i 50000 punti ti sarà regalata una vita, e dopo ogni 70000 un'altra.



ORSETTO

(48K)

Ti trovi nella terra delle bare in ottima compagnia. Il personaggio che controlli è il simpatico orsetto che può andare dappertutto e può anche sparare. Lo scopo del gioco è quello di trovare la sfera della vita posseduta dal terribile diavolo, il quale si trova in una delle migliaia di stanze. Una volta presa questa magica sfera, riporterai l'amore e la pace in questa terra desolata, fino ad ora dominata dal demonio.

Per far ciò hai bisogno di aiuto, ma non tutti possono dartelo: solo alcuni tuoi buoni amici saranno disponibili a darti una mano, ma non sarà facile trovarli! Alcuni di loro sono: il coniglietto salterino, il mago, il porcellino poliziotto e... trova tu i tanti altri! Sono indispensabili per terminare la tua missione, quindi devi cercarli dappertutto. I frati neri ti assaliranno appena ti vedranno, perciò falli fuori! Ci sono anche molti nemici: i topi giganteschi, i pomodori assassini, i draghi, i minotauri, i cocodrilli, le piante carnivore e, dulcis in fundo, il grande scheletro. Come vedi, c'è n'è davvero per tutti i gusti!

Gli oggetti utili li potrai trovare soltanto dentro le cassette, per entrare nelle quali devi semplicemente passare dalla porta. Per esem-

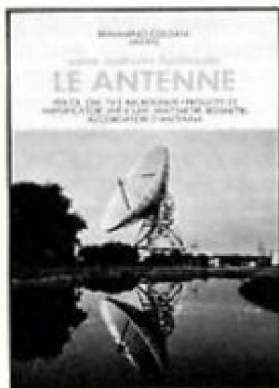
pio, le carote sono necessarie per avere l'aiuto del coniglietto, e così via. Inoltre puoi cambiare piano e passare a quello inferiore: per far ciò devi andare sopra delle piccole griglie quadrate, ma non confonderti perché alcune ti fanno solo saltare, mentre le altre (sono bucate) ti fanno andare di sotto. Spesso, però, è necessaria un'azione combinata delle due cose, poiché la griglia per scendere è circondata da piante spinose che ti ucciderebbero al solo contatto. Devi dunque andare sopra la griglia che ti permetterà di saltare le piante e finirai proprio sopra l'«ascensore». Per risalire, stesso procedimento ma occhio perché a volte, se scendi, ci rimetti una vita! È facile trovare, nei piani sotterranei, un fiore piuttosto grande: prendilo perché ti rifornirà di energia. Inizialmente parti con 9 vite, il che la dice giusta sulla lunghezza di questo gioco, che è veramente molto bello e, più si gioca più aumenta la voglia di terminarlo. Se tra di voi c'è qualcuno che ci riesce ce lo faccia sapere! Ovviamente noi controlleremo la soluzione...

I tasti sono definibili, ma puoi usare anche il joystick. Se all'inizio hai un attimo di pazienza, vedrai partire un piccolo demo che ti farà vedere alcune stanze (sempre

PER LA TUA BIBLIOTECA TECNICA



Dizionario
italiano-inglese ed
inglese-italiano, ecco il
tascabile utile in tutte
le occasioni per cercare
i termini più diffusi
delle due lingue.
Lire 5.000



Le Antenne
Dedicato agli appassionati
dell'alta frequenza: come
costruire i vari tipi di
antenna, a casa propria.
Lire 6.000

Puoi richiedere i libri
esclusivamente inviando vaglia
postale ordinario sul quale
scriverai, nello spazio apposito,
quale libro desideri ed il tuo nome
ed indirizzo. Invia il vaglia ad
Elettronica 2000, C.so Vitt.
Emanuele 15, 20122 Milano.

le stesse); premendo un tasto tornerai al menù. In basso puoi notare varie icone, ad ognuna delle quali è associata una funzione. Per accedere alla selezione devi premere fuoco UNA SOLA VOLTA (altrimenti, sparerei); così facendo l'icona selezionata diventerà gialla. Per spostare le icone devi usare i tasti per andare a sinistra e destra, mentre con gli altri continuerai a giocare. La prima che selezioni è ZAP, che ti permetterà di sparare; sulla destra c'è invece quella che ti consente di cambiare tipo di arma (le armi sono visualizzate vicino al numero delle vite, al centro). Sopra ci sono altre due icone utili per «dialogare» con i vari personaggi; le due mani servono per prendere e lasciare oggetti; le note sono per attivare o meno la musica; la mano in segno di alt per mettere in pausa il gioco. Per



selezionarle basta premere fuoco su quella voluta. Ti abbiamo detto il necessario per trovare la sfera magica, perciò ora, buona caccia!



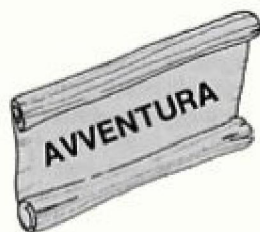
MONDIALI DI BASKET (48K)

Diciamo la verità, chi non sogna o non ha sognato di essere uno dei protagonisti delle partite di basket americano che Dan Peterson ci commenta spesso in TV? Beh, ecco per tutti una fantastica simulazione di una partita di basket nella quale ognuno può dirigere la propria squadra (maglietta nera) alla vittoria.

Appena caricato il programma premi un tasto per il menù. Le opzioni ti permettono di scegliere tra un giocatore o due oppure di fare pratica (tutto con il tasto P). Con il tasto L decidi il livello di gioco tra i sei possibili: il livello 1 è per gli apprendisti; il livello 6 è per i mega esperti che ci piacerebbe conoscere (se ce ne sono). Con il tasto G scegli il colore di fondo ed avrai le istruzioni premendo il tasto I. Il tasto C ti permette di ridefinire i tasti o di scegliere un joy-

stick mentre con il tasto S inizi la partita. Scegli il nome della squadra ed apparirà il campo.

In alto c'è il tabellone di gioco, al centro del quale appaiono i minuti di gioco da giocare per finire il tempo (2 tempi di tre minuti); sotto leggerai il numero dei falli delle due squadre. A 4 falli e per ogni fallo successivo si fanno tre tiri liberi. Vicino ai nomi delle squadre vedrai il punteggio e, sotto, un uomo con una freccia che indica da che parte attacchi. Con il tasto di tiro puoi tirare a canestro se sei l'uomo più avanzato, altrimenti passi la palla nella direzione nella quale guardi. È importante, all'inizio, capire bene chi è l'uomo del quale hai il controllo mediante i tasti; sappi che ti apparirà più luminoso degli altri. Tasti ridefinibili e visibili da menù (in basso sullo schermo).



EXCALIBUR

di G.B. Aicardi
(48K)

Lo scopo di questa splendida avventura è quello di uccidere con una parola magica il perfido mago Ardruss che semina il terro-

gioco prevede delle risposte ironiche, anche se dovrai trovare la parola giusta, ad esempio rispondendo in una certa maniera a ciò che il

```
3060>IF a$="ESAMINO IL FANGO"THE
N PRINT "Vedi dei corpi in avanz
ato stato di decomposizione eman
anti me- fitici miasmi.Ti viene
da vomitare...":PRINT :GO TO 490
3061 IF a$="VOMITO" THEN PRINT
"Così va decisamente meglio..."
: PRINT : GO TO 490
```

re nel paese. Vagando attraverso un territorio a tratti paludoso, poi boscoso, devi superare mille ostacoli per terminare l'avventura. Il

computer dirà se esaminerai il fango che si trova...

Guarda il listatino qui accluso: se troverai quel fango e lo esami-

nerai, il computer ti dirà che ci sono dei corpi piuttosto puzzolenti, e se tu risponderai «VOMITO», ti capirà benissimo! Questa è un'altra piccola ciliegina simpatica all'interno dell'avventura, ma non è detto che non ce ne possano essere delle altre! Excalibur, come tutte le altre creazioni di Aicardi, ha la sintassi verbo + articolo + oggetto; ricordati che quando devi fare qualcosa tipo UCCIDO... dovrai dire anche CON che cosa lo fai, altrimenti...

Inoltre c'è un verbo cui forse ti verrà difficile pensare, da inserire quando ti troverai di fronte ad una grata chiusa con un lucchetto. Beh, visto che siamo vicini al Natale e siamo tutti più buoni, ti diciamo che il verbo è SFONDO... Hai a tua disposizione i soliti comandi per le direzioni, oltre alla funzione GUARDO (o solo G) che ti dirà cosa vedi attorno a te. È disponibile il comando COPY che fa una copia su stampante del video. Quando troverai delle armi, esaminale ed osserva quello che è riuscito a disegnare il bravo Aicardi...



ULTIMA CHANCE (48K)

di F. Martinelli

Inizio rapporto per i comandanti delle astronavi:

Attenzione — allarme rosso — zona pericolosa: città di Thraal: oggetti volanti non identificati rilevati nei pressi della città. Pericolo mortale...

A tutti i piloti da caccia... fate tutto il possibile...

FINE RAPPORTO

Istruzioni per il volo:

SCANNER = mostra la posizione delle case degli alieni. La zona di colore rosso evidenzia quella sotto controllo (in pratica lo schermo attuale). I punti rappresentano i nemici, lo scanner si tro-

```
1120>LET L=L-1:IF L>0THEN GO TO
1100
1130 PRINT AT 10,9: INK 5: BRIGH
T 1: "--GAME OVER--": INK 4: PAPE
```

va in alto al centro dello schermo, tienilo sempre d'occhio!

LASER = operativo premendo il tasto P; ha un potere illimitato e distrugge tutti i nemici contro i quali è puntato. Attento perché ha bisogno di qualche attimo prima di essere ripuntato nuovamente verso il nemico (te ne accorgerai da solo...).

BOMBA NUCLEARE = operativa premendo la O: ne hai a disposizione soltanto 5, perciò devi usarle solo in casi estremi. Elimina TUTTI gli alieni presenti in quel momento sullo schermo, ma non sullo scanner...

Dopo 10 ondate aliene, entrerai nell'IPERSPAZIO: in assenza di gravità gli alieni saranno velocis-

```

40509 17 1 0 .....ld de,1
40512 33 64 156 ...ld hl,40000
40515 6 75 .....ld b,75
40517 77 .....ld c,1
40518 126 .....ld a,(hl)
40519 237 121 .....out (c),a
40521 38 0 .....ld h,0
40523 111 .....ld l,a
40524 229 .....push hl
40525 213 .....push de
40526 197 .....push bc
40527 205 181 3 ...call 949

```

simi e gli edifici non appariranno più...

L'indice PASS viene decrementato di uno ogni volta che un alieno ti sorpassa: se PASS va sotto lo

zero, perderai una vita.

Attento a non urtare le case, altrimenti perderai una vita (molto preziosa!). La tua difesa termina se sarai ucciso 3 volte, ma se en-

trerai nell'iperspazio, ne troverai altre 3 e allora...

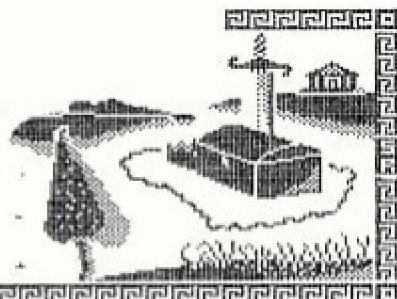
Questo simpatico game è un altro bell'esempio di come si possa realizzare un giochino «interfaciando» il basic a routine in linguaggio macchina. Vai a vedere il listato e ti accorgerai, difatti, della presenza del basic: tanto per fare un esempio, guarda la linea 1120... indovina un po' cosa sarà mai quella variabile L che viene decrementata... prova a togliere quell'istruzione e giocherai all'infinito!

All'indirizzo decimale 40509 c'è invece una bella routine di suono che consigliamo di andare a vedere. Nota la solita chiamata alla routine della rom 949 per il suono, mentre per fare le linee sul bordo la solita OUT.



di S. Reksten

LA FORESTA DIMENTICATA DAL TEMPO (48K)



Non ti diciamo subito che tipo di gioco è... prima ascolta la storia: non sai né come né perché, ma ti sei ritrovato in una foresta. Alla fine hai capito di essere nella Maledetta Foresta dimenticata dal tempo...

Una fugace visione ti ha fatto

capire che devi accontentare i desideri del guardiano, un enorme drago molto suscettibile e pronto a sputare fuoco (altrimenti che drago è?). Ti ha ordinato di fare delle cose estremamente pericolose e di prendere oggetti che sono protetti da famosi mostri mitologici che

hanno tutte le carte in regola per farti la pelle...

All'inizio del gioco il tasto M attiva o disattiva la musica, mentre un altro tasto ti permette di continuare. A questo punto ti si presenteranno opzioni quali: il tipo di missione, il tipo di personaggio che vuoi essere e due modi di rappresentare la mappa. Principalmente, ci sono due missioni: la numero 1 è una versione più vantaggiosa della seconda perché il muro che circonda la foresta ti impedirà, per una mossa di uscire, e se tu uscissi... prova ad indovinare cosa ti succederebbe!

Nella prima delle due missioni hai a disposizione trenta giorni per portare a termine il compito mentre nella seconda ne hai quaranta. Ma attento, perché entro questo tempo dovrai sì collezionare tutti gli oggetti che il drago vuole, ma

```

53200 33 0 2 .....ld hl,512
53203 17 0 88 .....ld de,22528
53206 1 0 2 .....ld bc,512
53209 237 176 .....ldir
53211 33 0 88 .....ld hl,22528
53214 197 .....push bc
53215 6 2 .....ld b,2
53217 197 .....push bc
53218 6 0 .....ld b,0
53220 126 .....ld a,(hl)
53221 254 0 .....cp 0
53223 40 1 .....jr z,53226

```

dovrai anche tornare nel castello che si trova esattamente in mezzo alla foresta.

Per quanto riguarda la topografia, cioè la mappa, quella piccola ti permette una visione più ampia, mentre la seconda è più bella a vedersi ma comporta anche un certo rischio, in quanto non vedi troppo oltre il tuo naso.

Avrai certamente capito che il gioco è un adventure, ma non è la solita.

Difatti l'autore non ha allegato la soluzione, come vuole la prassi, scatenando immediatamente le nostre ire furibonde, subito rientrate appena letto il foglio allegato.

La soluzione non ci può essere perché la generazione della foresta è casuale, perciò è impossibile scrivere prima una soluzione. Vista la novità del gioco, ci siamo fidati...

Qui non devi digitare dei comandi o impazzire per trovare il verbo giusto, in quanto penserà il programma a farti vedere tutto quello che puoi fare, e tu dovrai sempre e solo scegliere tra varie opzioni: se sceglierai di combattere ad esempio, ti chiederà anche quanta forza vorrai impiegare e così via.

Ricordati che non sempre la risposta più logica è anche quella giusta.

In alto a destra sarà visualizzata la tua situazione completa, i punteggi dei vari oggetti o personaggi che incontrerai e così via. Dobbiamo dire che è stata un'ottima idea quella di rendere un'avventura «casuale» così, se ti sarà piaciuta, potrai giocarci quante volte vorrai visto che la situazione cambia di volta in volta.

Il programma è scritto in basic, con l'aggiunta di qualche piccola routine in linguaggio macchina: se ti piacciono gli effetti strani sul video, vai a vedere quello che inizia alla locazione decimale 53200. Questa routine è quella che genera l'effetto iniziale di dissolvenza degli attributi con l'aggiunta delle linee sul bordo: il risultato è ottenuto semplicemente decrementando il valore degli attributi nella zona rispettiva, cioè da 22528 a 23296. Non ci resta che augurarti buona fortuna e... attento alle arpie!

di F. Giuliani



(48K)

TOTOCALCIO

Questo programma consente l'elaborazione e la riduzione di qualsiasi sistema formato da fisse, doppie e triple, a condizione che il sistema ridotto non sia costituito da più di 2048 colonne: se così fosse, infatti, detto sistema verrebbe scartato. Non dovrebbero esserci problemi, dato che un sistema simile verrebbe a costare oltre il milione di lire! Un'altra caratteristica del programma è quella di non avere preimpostato il costo di una colonna, visti i continui oscillamenti, rendendo il programma flessibile ai vari aumenti (sigh!). Il programma si compone di due parti:

- 1 — elaborazione sistema
- 2 — verifica risultati

La prima permette l'elaborazione di sistemi a riduzione d'errore in quanto, in fase di elaborazione, scarta le colonne che non soddisfano i parametri inseriti.

È naturale che, per usare questo programma, bisogna già sapere cosa significano riduzione d'errore, segni minimi e massimi e così via. Se sei un esperto, tanto me-



glio, ma se sei un novellino in queste cose e vuoi iniziare, questa utility te lo permette, facendoti sognare il fatidico 13. Il concetto è molto semplice: in base a dei parametri che tu stesso dovrai inserire, riguardanti tutte le colonne del sistema integrale, un algoritmo scarterà le colonne che non soddisfano tali parametri cosicché tu potrai giocare un numero ridotto di colonne risparmiando molti soldi, anche se il tuo 13 sarà legato alle condizioni da te precedente-

mente impostate.

Sarai guidato passo passo dal programma fino all'elaborazione del sistema: quindi dovrai attendere circa 3'30 per sapere di quante colonne è composto il sistema ed il suo costo totale. Anche se 3'30 sembrano moltissimi, c'è da dire che i controlli sono tantissimi e che inoltre il programma è scritto interamente in linguaggio macchina. Il tempo dipende ovviamente anche dall'algoritmo usato...



Quindi il programma ti farà una domanda per sapere se il sistema è troppo costoso per te: se risponderai SI, il programma ti informerà sulle modifiche da apportare per ridurre il costo (occhio sempre alle condizioni); se invece risponderai NO, considererà accettato il sistema e mostrerà, a gruppi di 8, le colonne da giocare.

Per usare la seconda parte del programma, è possibile salvare le colonne giocate (in modo non standard, perciò non potrai leggerle normalmente). Questa seconda parte dovrà essere usata il giorno in cui si giocheranno le partite, ovviamente, e ti permetterà di seguire ed aggiornare i risultati della schedina dei vari incontri, ottenendo automaticamente l'aggiornamento della colonna vincente, controllare il minuto di gioco su di un cronometro (che tra parentesi indica anche la fase di gioco: il tempo, Intervallo...) ed anche sapere quanti punti stai totalizzando con le colonne giocate.

Per rendere più emozionante l'esito del sistema, l'autore ha ben pensato di non visualizzare i punti

ottenuti negli ultimi 10 minuti delle partite. Nel caso (molto fortunato!) che sia stato realizzato un tredici, una sorpresa... esplosiva farà da sfondo alla tua gioia.

Attenzione: mentre il program-

ma è in caricamento, diversamente dal solito sul monitor non vedrai apparire le caratteristiche righe ai bordi. Nessun problema, è tutto regolare: attendi tranquillamente la fine del caricamento a video buio!



LA MOLLA

(48K)

Senza dubbio questo è il gioco più veloce mai visto sullo Spectrum ed anche il più divertente, nel suo genere ovviamente. Il personaggio principale è una simpatica molletta, che ha un duro compito da portare a termine.

La storia è molto semplice: si tratta di rimettere in sesto una fabbrica di giocattoli, dalla quale proviene anche la nostra molla, che si è bloccata causa un'avarìa del computer centrale. Per qualche sconosciuto motivo però, quest'ultimo impedisce a chiunque di rimettere le cose a posto, di inserire i componenti nuovi al posto di quelli guasti.

Per rimettere tutto in ordine devi trovare i 4 pezzi fondamentali in OGNI quadro del gioco (ce ne sono 11!) per quadro non si intende la schermata, ma l'insieme delle schermate che lo compongono (possono essere da un minimo di 10 fino a 30!). In ogni quadro dovrai cercare: una ROM (ha la forma di un integrato con tanti piedini); un listato (sembra in realtà una pergamena); un floppy disk (dei 4 oggetti è quello che somiglia di più a se stesso); una cassetta è in miniatura, ma la riconoscerai subito).

Per prendere questi componenti è sufficiente passarci sopra, il più delle volte saltando perché sono sospesi in aria. Se non l'avessi ancora capito, la nostra molla può muoversi lateralmente, superare oggetti rotolando per aria e naturalmente spiccare formidabili sal-

ti. I tasti sono:

Z = sinistra

X = destra

O = alto

K = basso/carica molla

0 = fuoco

H = pausa/inizio

Q = esce dal quadro attuale perdendo una vita

Puoi scegliere anche il joystick, aspettando le scritte appena caricato il gioco e premendo il relativo tasto; c'è la possibilità di giocare anche con i tasti cursore, e per far questo basta premere il 3 nel menù iniziale.

Il tasto per far fuoco in realtà non spara, dato che in questo gioco non è previsto ma, premuto insieme ai tasti destra-sinistra, fa spiccare un bel volo «rotante» alla nostra cara molla. Il tasto Q si rende necessario quando rimani incastrato in qualche schermo dal quale non riesci più ad uscire, il che può accadere molto spesso se non stai attento. Ricorda comunque che, premendo la Q, perderai anche una vita. Oltre che i 4 componenti da trovare, in giro noterai delle piattaforme rosse (se hai il monitor a colori) con un bel punto interrogativo disegnato sopra: queste sono le «piattaforme misteriose» che, colpite nella giusta maniera, ti possono offrire varie cose, tra cui: bonus punti (nel qual caso vedrai apparire un gettone con la scritta 200, 300, 500 o 1K); un cuore, e ti sarà regalata una vita extra; uno scudo, che ti darà una temporanea invulnerabilità; un pe-



so (sorta di incudine) che ti farà molto male se ti ci troverai sotto! Per scoprire cosa c'è nella piattaforma devi colpirla dall'alto verso il basso, quindi con la testa della povera molla. Ricordati però che, una volta centrata, la piattaforma si dissolverà; perciò stai attento a non eliminare quelle che incontri in modo indiscriminato perché ti potrà capitare di non poter più raggiungere la sommità del quadro!

Quando prenderai uno dei componenti, il monitor in basso ti dirà la percentuale della missione che hai portato a termine fino a quel momento. Ti verranno poi segnalate alcune altre cose quali la mancanza di olio, necessario per la vita della molla; quando la pompetta sulla destra arriverà a zero avrai perso una vita. Per salire tra le varie piattaforme c'è una sorta di colonna d'aria che funziona da ascensore e, se sei molto bravo, riuscirai a passarci anche attraverso. Per uscire da una zona devi entrare in una E gigante che ti risbatterà nel labirinto iniziale; occhio perché, se rientrerai in un quadro nel quale sei stato precedentemente, tutte le piattaforme misteriose conterranno soltanto i pesi!

Appena scelto il tipo di controllo, vedrai un mostriciattolo accartocciato (sei tu) rotolare in un labirinto: puoi andare in tutte le direzioni, ma devi prevedere la mossa tenendo premuto il tasto PRIMA della deviazione. Le guar-

die ti impediranno di scegliere esattamente la strada che vorrai tu, perciò molto è legato anche al caso. Questo labirinto non è altro che lo schema del computer da riparare e, per entrare nei vari quadri, devi trovare i condotti d'aria (sono verdi) peraltro molto ben visibili. Ognuno di questi ti depositerà sempre nello stesso punto, perciò evita di scegliere sempre lo stesso. Se non riesci ad andare in un particolare condotto a causa

delle guardie, puoi cambiare direzione premendo il pulsante di panico (il fuoco cioè); questo ti farà cambiare strada, ma hai solo 10 possibilità a disposizione per ogni vita, dopo di che tutto sarà affidato al caso!!! Prova ad entrare in uno di quei tubi azzurri ed a non fare assolutamente niente... morirai in capo a 10 secondi se non andrai a destra o a sinistra quando rispunterai fuori!



IL CASTELLO (48K)

Immagina di essere completamente solo in un castello pieno di fantasmi e trabocchetti, di oggetti che si muovono da soli, di scheletri che vanno in giro parlando, di... Per scoprire il resto dovrai giocarci, perché questo bellissimo arcade adventure è uno di quelli per i quali le spiegazioni non servono. O, meglio ancora, è preferibile non darle, altrimenti si eliminerebbe tutta la sorpresa, che è la vera bellezza del gioco. È stato fatto di tutto per creare un'atmosfera da terrore, perfino il solito game over fa saltare dalla sedia se non si sta attenti! Nota la musica, eccezionale per il nostro povero Spectrum che ha una voce sola (anzi, forse neanche quella si può chiamare «voce», eppure l'effetto è molto bello...): nel menù principale la sentirai se non premi nessun tasto.

Tutto quello che devi fare in questo castello dimenticato dalla civiltà è dare la caccia ai fantasmi, ma non ti sarà facile perché alcuni esseri (che sembrano umani, ma...) che sbucano dal terreno ti seguiranno ovunque e, al minimo contatto, ti «succhieranno» tutta l'energia che hai, essendo per loro questo l'unico modo per sopravvivere. Tu gliela offrirai volentieri, peccato però che sia anche l'unico

modo per rimanere vivo anche per te! Eliminali quindi appena li vedi e non andarci a sbattere mai contro, pena una bella succhiata a mo' di vampiro.

I tasti sono ridefinibili premendo le P nel menù iniziale; puoi cambiare anche i colori premendo la C. Puoi naturalmente scegliere il joystick Kempston al posto della tastiera, basta rispondere S alla rispettiva domanda.

Hai un indicatore che ti mostra il livello generale della tua energia, ed è quello in alto sulla sinistra dello schermo; in basso hai un vu-meter che ti indica, quadro per quadro, la situazione locale, cioè se stai perdendo energia o meno. Quando il livello generale arriverà a zero la tua missione sarà terminata, ma soltanto una!

Per sparare devi cercare dei particolari dischi che in genere troverai in ogni quadro; in realtà non sarai mai tu a sparare, perché i colpi partiranno da questi dischi magici. Perché ciò accada, tu devi portarti dietro (o davanti) un disco, andare in avanti e contemporaneamente sparare: vedrai partire una raffica di colpi micidiali e, nello stesso tempo, il dischetto si muoverà insieme ai colpi. È l'unico modo per aprirsi la strada quando ci sono fantasmi ed altri oggetti,

ma occhio perché la maggior parte degli ostacoli è invulnerabile! Premendo la P durante il gioco ti saranno mostrate la mappa del castello e la tua posizione: potrai anche interrompere il gioco premendo di nuovo la P, oppure continuare premendo lo spazio.

Incontrerai degli oggetti che ti saranno molto utili, quali il calice di sangue che prenderai inevitabilmente appena iniziato il gioco: man mano che vai avanti comparirà una finestra che ti dirà più o meno quello che sta accadendo. Se ti dicessimo esattamente quante stanze ci sono in questo game forse non proveresti neanche a caricarlo, perciò abbi fede e vai alla caccia dei fantasmi!





(48K) FANTASMI

Sei in un castello da brivido pieno di fantasmi e di strane creature e devi ritrovare i tuoi quattro amici dispersi chissà dove nelle varie stanze. Nel castello, che consta di vari piani, dovrai combattere tutto quello che si muove e che ti viene incontro. Ci sono scale per cambiare piano ed anche botole. I fantasmi, che ti perseguitano in continuazione, escono improvvisamente da porte e finestre ed al contatto con essi perdi una vita. Ci sono quattro livelli di gioco in ognuno dei quali, se riesci a finirlo, troverai uno dei tuoi amici. Potrai

finire un livello semplicemente trovando il luogo giusto: nel primo livello, per esempio, troverai degli alambicchi come in un laboratorio di chimica. I luoghi da trovare sono diversi dalle altre stanze, quindi non ti potrai sbagliare. Ogni livello ha i suoi pericoli e tipi di nemici diversi.

Nel primo livello stai attento alle porte dalle quali escono fantasmi odiosi! Nel secondo, invece, troverai delle molle animate di vario tipo alcune delle quali sbucano improvvisamente dalle finestre.

Più avanti dovrai anche evitare

delle palle e degli oggetti volanti saltando o abbassandoti. A fine caricamento premi un tasto per il gioco, quindi premi enter e vedrai una foto dei personaggi dell'avventura.

Ora, come la scritta scorrevole indica, puoi ridefinire i tasti, scegliere un joystick o fare della pratica. Premi ENTER per iniziare il gioco. Se precedentemente avevi scelto di fare pratica, vedrai in basso a sinistra il livello scelto e la scritta «PM» che indica che il gioco che farai sarà di pratica, quindi niente record ma più vite a disposizione. Inizierai il gioco al livello di pratica scelto, così potrai studiare tutti i vari avversari.

Per uscire dalla pratica entra nel menù della pratica (tasto P) e premi 5. Ora il gioco inizierà dal livello 1 e, in caso di punteggio da record, potrai scrivere il tuo nome.

TASTI:

O = sinistra

P = destra

Q = alto

A = basso

M = fire



(48K) IL FUSTO

Il protagonista del gioco è proprio lui, un fusto che farebbe invidia a Rambo o a Stallone Cobra; un soldato, un eroe con una missione impossibile da risolvere, ma lui ce la può fare... Scopo del gioco è guidare il nostro fusto attraverso 20 insidiosissimi schermi. Per passare ad ogni schermo successivo, devi liberare tutti gli amici imprigionati nelle gabbie da un nemico extraterrestre. A far la guardia ai prigionieri, questo alieno terribile ha messo delle strane creature frutto di un suo esperimento genetico, creature pericolosissime ti uccidono al solo contatto con esse. L'unico modo di ucciderli è sferrare loro un calcio e, contempora-

neamente, un pugno! Sappi comunque che è meglio evitarli il più possibile ricorrendo a questa difesa solo in caso di grave pericolo. Stai molto attento al percorso, che nasconde salti troppo alti o cavi dell'alta tensione: prudenza dunque!

Poiché sei un gran fusto, le gabbie le puoi rompere con le mani e non hai bisogno delle chiavi per aprirle. Per rompere una gabbia e liberare un tuo amico usa la stessa mossa utile ad eliminare i guardiani (calcio + pugno). Quando liberi un amico, questi correrà verso l'uscita dello schermo (in basso) ma, se incontrerà un guardiano, quest'ultimo lo ributterà in gabbia.



Dovrai dunque riliberarlo. Se userai solo il pugno per contrastare i guardiani, li fermerai ma non li ucciderai; ricorda che, però, potrai fermarli e, subito dopo, saltarli.

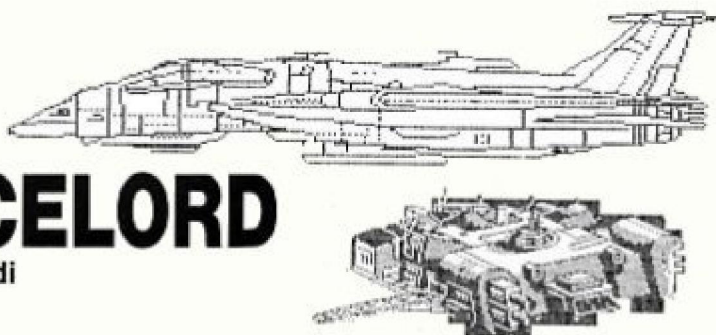
I tasti sono definibili e, in alternativa, puoi usare un joystick. Destra e sinistra muovono il fusto a destra e a sinistra. Salto serve per fare uno spettacolare salto mortale. Fire ti permette di dare pugni nella direzione nella quale sei girato. Fire + destra oppure Fire + sinistra aggiungono al pugno il calcio e servono per liberare i prigionieri e per uccidere i guerrieri. Premi Salto + Fire per saltare più alto.



(48K)

SPACELORD

di G.B. Aicardi



Questa non è un'avventura classica: il luogo in cui si svolge è lo spazio del XXII secolo ed il protagonista sei tu, ovviamente!

Un'ipotetica galassia è dominata da un potente quanto malvagio imperatore. Scopo del gioco è quello di riuscire a sconfiggere il tiranno e la sua potentissima flotta di incrociatori da battaglia.

Tu ti troverai a bordo del tuo «astrocaccia»; puoi ricevere tutte le informazioni necessarie al gioco (informazioni sui pianeti principali, sugli armamenti in dotazione al tuo caccia, sui comandi per il lancio dei missili, sul suo programma di navigazione, sulla destinazione etc.) premendo il tasto C, oppure digitando la parola COMPUTER. In questo modo sarai collegato con il computer di bordo e dovrai optare per una delle tre scelte che ti

propone il suo pannello di comando: quando hai finito di leggere premi enter e tornerà il pannello, quindi premi spazio per tornare in modo comandi.

Dovrai fare molta attenzione alla pericolosissima «zona morta» ed alla «zona degli asteroidi», oltre che ai micidiali caccia imperiali; in queste zone dello spazio infuriavano tremende e mortali tempeste magnetiche contro le quali non c'è nessuno scampo.

Il caccia, al momento della partenza, non dispone degli armamenti indicati dal computer di bordo perché è completamente disarmato. Dal programma di navigazione è possibile conoscere dove trovare l'equipaggiamento necessario ed inoltre la parola d'ordine dei ribelli (!).

Dalle schede relative ai pianeti è possibile conoscere la situazione

politica dei 5 pianeti principali (devi stare molto attento ai pianeti imperiali o filo-imperiali).

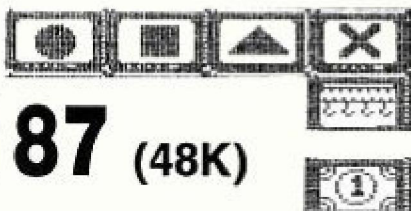
Ricordati di consultare il computer con il tasto C perché è fondamentale per la soluzione dell'avventura. Occhio sempre a quello che ti dice perché TUTTO ti servirà, soprattutto la procedura di lancio dei missili, molto semplice d'altra parte. Un solo consiglio: l'ultima cosa che devi fare sarà semplicemente premere una M e return...

Quest'ultimo prodotto della DJ soft è senza dubbio mozzafiato per la grafica eccezionale che incorpora ed è forse il più bello mai visto fino ad ora; si dice in giro che alcuni famosi hacker «settentrionali» non credessero che quello che stavano vedendo fosse lo Spectrumino... ■



TEMPI MODERNI 87 (48K)

di M. & D. Felaco



Ecce un gioco che si discosta dai soliti pubblicati fino ad ora, ambientato in una fabbrica nella quale tutte le varie fasi della produzione sono affidate ad un computer.

Charlie, l'omino che puoi controllare tu, è addetto alla manutenzione degli impianti e deve costruire dei nuovi pezzi per completare le balaustre collocate sui due piani della fabbrica. Per portare a termine il suo lavoro, e quindi intascare la paga, Charlie deve:

- 1 — procurarsi un pezzo di metallo grezzo
- 2 — collocare il pezzo di metallo nella presa
- 3 — prendere il pezzo finito espulso dalla presa
- 4 — collocare il pezzo finito nei punti in cui le balaustre sono incomplete
- 5 — ripetere l'operazione fino al completamento delle due balaustre (primo e secondo piano).

Il computer che controlla le operazioni impone, a volte, proce-

dimenti diversi ed è quindi necessario consultarlo in determinati momenti, se si vuol evitare di far finire Charlie tra gli ingranaggi degli impianti.

I tasti per muovere il solerte Charlie sono:

- Q = alto
- A = basso
- O = sinistra
- P = destra

Per eseguire le varie operazioni citate, basta portare Charlie fino al punto dello schermo in cui l'ope-

razione stessa deve svolgersi.

All'inizio vedrai un pezzo di metallo grezzo sul tavolo in basso a destra. Charlie lo deve prendere e deve salire al primo piano per consultare il computer. Salendo le scale, ovviamente, deve stare attento a non cadere. Arrivato al pannello di comando, Charlie dovrà fornire una piccola (!) prova di abilità per essere autorizzato a finire il suo lavoro. Il computer gli proporrà una sequenza di simboli su 4 piccoli schermi che Charlie dovrà ripetere nel medesimo ordine. Per far ciò dovrai usare i tasti U, I, O e P che corrispondono ai 4 schermi, con la U per il primo a sinistra e così via. Dopo ogni sequenza ripetuta bene, il computer aggiungerà un nuovo simbolo fino ad un massimo di 10, perciò occhi ben aperti...

Non è strettamente indispensabile «giocare» con il computer, quindi devi riuscire a capire quando ti serve e quando no. Comunque, una volta preso il pezzo grezzo, puoi proseguire usando il montacarichi oppure la pressa. Se usi quest'ultima può accadere che:

1 — la pressa operi correttamente e restituisca il pezzo finito

2 — la pressa si blocchi

In quest'ultimo caso occorre tornare al piano terra, avvicinarsi alla bacheca contenente l'oliatore, prendere quest'ultimo, tornare al primo piano, lubrificare la pressa, ritornare al piano terra, riporre l'oliatore e tornare al primo piano per prendere il pezzo finito. Quando è in possesso del pezzo finito Charlie deve collocarsi con i piedi su un punto incompleto della balaustra del primo piano o di quella del secondo piano. Esercitando una leggera pressione verso il basso (basta premere in realtà il tasto A) sistemerai il pezzo al posto giusto e potrai continuare. Per usare il nastro trasportatore Charlie deve avvicinarsi alla leva che è al primo piano, alla sinistra del computer. In ogni caso puoi sempre chiedere aiuto al computer, anche se dovrai superare ogni volta il test di intelligenza...

Sembra difficile questo giochetto, ma in realtà dopo cinque secondi avrai già capito tutto...

Inutili ma doverose le nostre congratulazioni all'autore...



SPEED BASIC (48K)

Ecco finalmente un compilatore in floating point veloce e semplice per il tuo Spectrum. Usarlo è semplicissimo. Scrivi un piccolo programmino Basic ed eseguillo con RUN per vedere se è corretto. Questo è un passaggio obbligatorio per compilare un programma; ora sarà necessario sapere quali parti del programma vuoi compilare. Informi lo Speed Basic con delle «direttive di compilazione» che sono dei comandi posti dopo la frase REM. Così la compilazione inizierà, nel tuo programma, dopo la linea: REM : OPEN # e finirà dopo la linea: REM : CLOSE # (opzionale, se vuoi compilare fino alla fine del listato).

Per compilare il tuo programma digita *C e la compilazione inizierà senza neanche attendere il «return» (tasto ENTER).

Durante la compilazione il computer si fermerà, a volte, per darti alcune informazioni. Tu premi un tasto per continuare. Le informazioni vitali sono: la lunghezza, e dove parte il programma, così che tu possa salvarlo ed eseguirlo anche senza compilatore in memoria.

Il tuo programma basic può essere modificato e ricompilato sempre con *C. Il programma compilato è messo in alto nella memoria dello Spectrum e la RAMTOP abbassata di conseguenza. Per rimettere la RAMTOP al valore originale digita *X. Puoi eseguire il programma compilato con il comando *R. Nota che le variabili del programma compilato sono locali, cioè diverse dal corrispondente programma basic. Il compilatore per le stringhe predispone 255 bytes; se ti sembrano troppi, puoi ridefinire la lunghezza massima di una stringa con la direttiva: REM : LEN NS <

= 20. Questo, per esempio, definisce che la variabile NS sarà al massimo 20 caratteri (< = è il carattere unico «symbol shift-Q»). Quest'ultimo comando va posto sopra eventuali REM : OPEN #.

Se usi qualche variabile intera o intera positiva, è utile che tu lo comunichi al compilatore in modo da aumentare la velocità del programma. Così se I ed J sono variabili che assumono valori solo interi e positivi, usa la direttiva: REM : INT + I, J

Le variabili intere positive possono andare da 0 a 65535. Se un programma è complesso, è difficile sapere bene tutti i valori che le variabili assumeranno; ma il compilatore ti dà una mano:

digita *T, poi esegui il programma basic con RUN; digita quindi ancora *T e vedrai la lista delle variabili con i tipi di valori che hanno assunto (per esempio POSINTEG per gli interi positivi).

Altre possibilità sono REAL, INTEG (-32768, +32767) e POSINT. POSINTEG indica una combinazione tra INTEG e POSINT (cioè tra 0 e 32767).

Per cancellare il programma usa *ERASE e non NEW, che cancellerebbe anche il compilatore! Se in un programma hai un'istruzione tipo: GOSUB I *100, devi avvisare il compilatore con la direttiva REM : GOSUB perché il salto è condizionato e non si sa, a priori, a che linea.

Ci sono poi due comandi particolari:

*D è come *C ma memorizza solo il codice generato dai comandi DATA

*E è come *C ma non memorizza dei comandi DATA.

Così si può dividere un grosso programma in due parti: istruzioni



e dati. Una tipica sequenza è: *X, *D, SAVE dei dati, *X, *E, SAVE del programma. Quando caricherai le due parti vedrai che saranno consecutive formando un unico programma.

DIFFERENZE DAL BASIC SPECTRUM

Nessuna espressione, tranne VAL «numero», è permessa nel comando DIM e DATA. Lo stesso per i comandi GOTO, GOSUB e RESTORE, se non adoperando la direttiva apposita (vedi sopra). Vettori di tre o più dimensioni non sono permessi. Val a\$ non è permesso, mentre VAL «espressione» sì. Non sono permessi i comandi CLEAR, CONTINUE, ERASE, FORMAT, LIST, LLIST, LOAD, MERGE, MOVE, NEW, RESET, RUN, SAVE, VERIFY. Però, passando avanti e indietro tra basic e compilato, è facile usarli. Il comando INPUT è autocorretto: cioè, se inserisci una stringa dove si richiedeva un intero, l'input viene richiesto.

L'attributo 8 nel paper (PAPER 8), nel FLASH, nel BRIGHT che il basic usa per i comandi di PLOT, DRAW, CIRCLE non è implementato.

Stampare delle stringhe che contengono codici di controllo può cambiare gli attributi di default dei seguenti PRINT:

VARIABILI

Lo Speed Basic permette tutte le variabili permesse dal basic. Una variabile, con la direttiva appropriata (vedi prima direttiva INT oppure INT+) può essere dichiarata INTEG (interi da

—32768 a 32767) oppure POSINT (interi da 0 a 65535). Le variabili reali occupano 5 bytes mentre le altre ne occupano 2. Puoi avere l'indirizzo della variabile durante la compilazione dando la direttiva REM : LIST.

ALTRE DIRETTIVE

La direttiva REM : USR specifica allo Speed Basic dove deve partire il codice compilato. Per esempio REM : USR 30000 costringe il programma compilato a partire dalla locazione 30000.

«REM : INT FN a» indica che la funzione «a» ritornerà un intero.

«REM : INT +a» ritornerà un POSINT.

REM : (INT A,B,C) indica che le variabili parametro A,B,C, sono da considerare INTEG in tutti i comandi DEF FN.

REM : (INT + A,B,C) come sopra ma A,B,C sono POSINT.

REM : GOTO

REM : GOSUB

REM : RESTORE (come spiegato prima) permettono che i rispettivi comandi possano essere condizionali (esempio GOTO 100 *N). Queste tre direttive possono essere seguite dai ':' (il compilatore curerà tutte le linee del programma) oppure dalla lista delle linee contenenti i salti o i restore interessati. Esempio REM : GOSUB 100, 200, 300 (in questo caso il compilatore controlla salti condizionali solo nelle linee specificate).

REM : LINE nn avvisa il compilatore di stampare l'indirizzo del codice compilato a partire dalla linea nn. Questo serve solo per interesse personale perché non puoi eseguire il programma compilato da un indirizzo diverso da quello di partenza.

REM : LPRINT butta su stampante l'output delle direttive LINE e LIST.

MESSAGGI DI ERRORE

«Invalid compiler directive»: qualche errore nelle direttive. Attenzione agli spazi ed ai ':'.

«Expecting a number»: control-

la il comando appropriato sulla linea indicata.

«Expecting an integer»: dopo un DATA hai usato la direttiva INT ma un dato che segue non è un intero.

«Not supported»: qualche comando o frase non implementati.

«Non-existent line»: linea di qualche GOTO / GOSUB / RESTORE che non esiste.

«Too many variable»: il massimo numero di variabili numeriche è 255.

«No more space»: può accadere per varie cose. Se nella linea alla quale viene indicato questo errore c'è un REM : GOTO o GOSUB o RESTORE vuol dire che questi sono troppi per la memoria disponibile. Se capita su un GOTO vuol dire che la tabella dei salti è piena (troppi GOTO nel programma). Se succede su un IF vuol dire che hai più di 10 IF indentati (è il massimo possibile). In generale manca memoria, quindi cerca di accorciare il programma o di dividerlo.

«Use *D, *E»: il programma è troppo grande; usa quelle due direttive.

«Not enough room for M/C»: il programma compilato non sta in memoria. Dividilo.

«Exec. address too high»: l'indirizzo dato con REM : USR è troppo alto. Il compilato e le sue variabili non ci stanno.

«DO NOT TEST»: significa che il programma compilato non è alla sua propria posizione, quindi non puoi eseguirlo prima di averlo salvato e poi ricaricato all'indirizzo esatto. L'indirizzo esatto potrebbe distruggere lo Speed Basic in memoria. È indicato sempre a fine compilazione.

«No file space»: capita durante il comando *T. Le variabili sono troppe ed il comando non ce la fa.

Caricando il programma come al solito, ma tenendo premuto il tasto 'S' durante l'ultima parte di caricamento, potrai fare una copia del programma. Quando senti il BEEP prepara la cassetta vergine e premi un tasto come richiesto. Per una copia su microdrive premi BREAK al BEEP, toglì il '-58' ed il '+58' dalla linea 9999 e poi fai un GOTO 9999.



(48K)

BETA BASE

di F. Gava

Questo interessante programma appartiene alla famiglia degli archivi, ma ha qualcosa in più. La differenza è nel modo di impostare i comandi, simulando un ambiente simile all'MS-DOS (per modo di dire).

I record dell'archivio sono caratterizzati da un titolo, per facilitarne la ricerca. Lo schermo è di-

BUILD (bu a\$) = Definisce un nuovo record di nome a\$. Successivamente ti verranno chiesti i contenuti di tutti i campi.

NEW (ne) = Permette di creare un nuovo archivio. Questa funzione provoca la distruzione dell'archivio presente in memoria, perciò viene chiesta conferma. A conferma avvenuta, ti si chiederanno il

```
3260>PRINT AT 18,0:INK 0:LOAD 0#
DATA a()
3270 DIM a$(a(4),a(2),a(3))
3275 PRI
```

viso in 5 finestre, ognuna ovviamente indipendente dalle altre, che sono: la testata, dove appare il comando sul quale stai lavorando; la finestra principale, dove viene effettivamente eseguito il comando; la finestra di copyright; il tabellone che tiene aggiornati sulla situazione del lavoro che si sta svolgendo, ed infine la zona bassa dello schermo che è riservata ai comandi.

Appena terminato il caricamen-

```
3190>RANDOMIZE FN c(2):PRINT #0;
:SAVE 0#DATA a()
3200 DIM e$(recdef,cam+1,cam)
:FOR n=1 TO recdef
```

to, il programma provvede a crearsi immediatamente un suo archivio, composto da un record di tre campi. Dopo aver letto queste istruzioni prova a vedere cosa contengono...

Ecco l'elenco dei comandi e della relativa sintassi (tra parentesi):

CLS (cl) = Cancella la finestra principale e aggiorna il tabellone

DIR (di) = Fornisce la lista di tutti i titoli dei record presenti in memoria

numero di record del nuovo archivio, il numero dei campi e il numero di caratteri per campo.

PRINT (pr x, y) = Viene visualizzato sul video il campo Y del record X. Se X=0 verranno stampati tutti i campi Y dell'archivio, se Y=0 verrà stampato tutto il record x.

FIND (fi x, y, a\$) = Serve per cercare la stringa a\$ all'interno dei record. Se X=0 verrà ricercata in tutti i campi, se Y=0 verrà

cercata in tutto il record x.

ERASE (er x oppure er a\$) = Cancella il record numero X, oppure quello di nome a\$. Se esistono due o più record con lo stesso nome, verrà cancellato il primo in ordine numerico.

CHANGE (ch x, y, a\$) = Sostituisce al campo y del record x la stringa a\$ al valore precedente. Se X=0 verrà richiesto il contenuto nuovo di tutti i campi y dell'archivio. Se Y=0 verrà modificato tut-

to il record x. È ovvio che la stringa a\$ è necessaria solo quando x e y sono contemporaneamente diversi da zero; è possibile inoltre lasciare inalterato il contenuto di un campo semplicemente premendo ENTER; è anche possibile uscire in qualsiasi momento premendo STOP (symbol shift + a).

SAVE (sa a\$) = Salva su nastro l'archivio sul quale stai lavorando.

LOAD (lo a\$) = Carica da nastro un archivio precedentemente salvato.

Le routine di save e di load prevedono l'uso del registratore ma,



poiché il programma non è protetto, è possibile sostituire i relativi comandi di load e save standard con quelli di qualsiasi unità di massa (microdrive, disk). Per far ciò vai a vedere le linee 3190 per il save e 3260 per il load. Lascia sempre inalterato tutto tranne il comando, pena la non funzionalità del programma.

Possono esserci vari errori che vengono segnalati mediante un codice (scelta non troppo felice...); ecco l'elenco ed il relativo significato:

O = Errore di sintassi

1 = Valore di X troppo grande

2 = Valore di Y troppo grande

3 = Stringa troppo lunga (si verifica con operazioni di save e load)

Se per qualunque motivo il programma dovesse fermarsi con un messaggio di errore, non dare mai run per farlo ripartire ma GOTO 1120. Una caratteristica di questo archivio è che è ben commentato perciò, se vuoi apportare delle modifiche, potrai farlo, sempre nei limiti del possibile dato che l'autore si è servito di routine in linguaggio macchina.



[HTTP://LOADNRUN.SPECCY.ORG/](http://loadnrun.speccy.org/)



SEQUOR@TERRA.COM